Edutainment

PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan

M. Fadlillah, M.Pd.I., dkk.

Edutainment

PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan

M. Fadlillah, M.Pd.I.
Lilif Muallifatul Khorida Filasofa, M.Pd.I.
Wantini, M.Pd.I.
Eliyyil Akbar, M.Pd.I.
Syifa Fauziyah, M.Pd.I.

EDUTAINMENT PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan
Edisi Pertama

Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT)
ISBN 978-602-7985-60-5 371.3
13.5 x 20.5 cm
x, 160 hlm
Cetakan ke-1 Februari 2014

Kencana. 2014.0468

Penulis
M. Fadlillah, M.Pd.I.
Lilif Muallifatul Khorida Filasofa, M.Pd.I.
Wantini, M.Pd.I., Eliyyil Akbar, M.Pd.I.
Syifa Fauziyah, M.Pd.I.

Desain Cover
tambra23@yahoo.com

Penata Letak
Jefry

Percetakan
PT Fajar Interpratama Mandiri

Penerbit
K E N C A N A
PRENADAMEDIA GROUP
Jl. Tambra Raya No. 23 Rawamangun - Jakarta 13220
Telp: (021) 478-64657 Faks: (021) 475-4134
e-mail: pmg@prenadamedia.com
www.prenadamedia.com
INDONESIA

KATA PENGANTAR

Syukur *Alhamdulillah*, penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT atas segala kenikmatan yang telah diberikan kepada kami, sehingga penulisan buku ini dapat terselesaikan dengan baik. Tidak lupa selawat dan salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan seluruh umat yang setia menjadi pengikutnya.

Edutainment merupakan istilah yang tidak asing lagi dalam dunia pendidikan. Lebih-lebih dalam pendidikan anak usia dini atau pra sekolah. *Edutainment* adalah konsep baru yang menawarkan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Artinya, dalam pembelajaran anak dibuat senyaman mungkin, serta tertarik dan senang terhadap apa yang kita ajarkan. Karena menurut banyak penelitian menunjukkan bahwa apabila anak dalam kondisi yang menyenangkan saat pembelajaran berlangsung, anak akan lebih cepat atau mudah dalam memahami materi pembelajaran. Untuk itu, pembelajaran berbasis *edutainment* sangat diperlukan, terutama bagi pendidikan anak usia dini. Dengan *edutainment* pembelajaran akan terasa lebih asyik, menarik, dan menyenangkan.

Buku yang ada di tangan pembaca ini secara gamblang akan menguraikan tentang pembelajaran berbasis *edutainment*, khususnya pada pendidikan anak usia dini. Pembahasan dalam buku ini meliputi: teori-teori belajar berbasis *edutainment*, pembelajaran dengan bermain dan bernyanyi, pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, *quantum learning*, dan *learning revolution*.

Rasa terima kasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan banyak inspirasi dan motivasi dalam penulisan buku ini. Kepada orang tua kami, suami dan istri kami, serta guru-guru kami, terima kasih atas segala bantuan dan doanya. Semoga Allah SWT membalas jasa-jasa mereka dengan balasan berlipat ganda. Amin!

Akhirnya, penulis berharap pembaca sekalian berkenan memberikan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan karya kami selanjutnya. Karena penulis menyadari bahwa dalam penulisan buku ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Namun penulis tetap berharap semoga buku ini dapat memberikan manfaat bagi kemajuan pendidikan di Indonesia.

Yogyakarta, 11 Juli 2013

M. Fadlillah, M.Pd.I, dkk.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR v

DAFTAR ISI vii

BAB 1 TEORI-TEORI BELAJAR BERBASIS EDUTAINMENT 1

A. Pendahuluan 1

B. Konsep Edutainment dalam Pembelajaran 3

1. Definisi Edutainment........ 3

2. Prinsip-prinsip Belajar Berbasis Edutainment........ 4

C. Teori Belajar Berbasis Edutainment........ 7

1. Teori Belajar Kooperatif 9

2. Teori Otak Triun........14

3. Teori Kecerdasan Majemuk........16

D. Kesimpulan 19

Daftar Pustaka........19

BAB 2 PEMBELAJARAN BERBASIS BERMAIN DAN BERNYANYI 21

A. Pendahuluan 21

B. Pengertian Pembelajaran 23

C. Esensi Bermain bagi Anak Usia Dini........25

1. Pengertian Bermain 25

2. Pentingnya Bermain Bagi Anak-anak 27

3. Konsep Bermain dalam Islam 28
4. Manfaat Bermain 32
5. Jenis Permainan 36
6. Faktor yang Memengaruhi Permainan Anak 38
D. Contoh Permainan Berbasis Edutainment 40
E. Esensi Bernyanyi bagi Anak Usia Dini 43
1. Pengertian Bernyanyi 43
2. Manfaat Bernyanyi 43
F. Kesimpulan 46
Daftar Pustaka 47

BAB 3 PEMBELAJARAN AKTIF, KREATIF, EFEKTIF, DAN MENYENANGKAN ANAK USIA DINI 51

B. Konsep Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan 52
C. Implementasi PAKEM dalam PAUD 60
1. Aktif 60
2. Kreatif 63
3. Efektif 66
4. Menyenangkan 69
D. Kesimpulan 78
Daftar Pustaka 79

BAB 4 PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI BERBASIS QUANTUM LEARNING 83

A. Pendahuluan 83
B. Makna *Quantum Learning* 85
C. Langkah-langkah dalam Pembelajaran Berbasis *Quantum Learning* 88
1. Pemberian Sikap Positif dalam Pembelajaran Anak Usia Dini 88

2. Pemaksimalan Kekuatan Pikiran dalam Pembelajaran Anak Usia Dini 93
3. Kekuatan AMBAK dalam Pembelajaran Anak Usia Dini 98
4. Lingkungan Belajar untuk Pembelajaran Anak Usia Dini 100
5. Konsolidasi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini 104
6. Memupuk Sikap Juara dalam Pembelajaran Anak Usia Dini 106
7. Menemukan Gaya Belajar Anak 109
8. Menumbuhkan Jiwa Kreatif pada Anak Usia Dini 112

D. Contoh *Quantum Learning* dalam Pembelajaran 114
E. Kesimpulan 117

Daftar Pustaka 118

BAB 5 EDUTAINMENT DALAM LEARNING REVOLUTION 121

A. Pendahuluan 121
B. Pengertian *Learning Revolution* 124
C. Konsep *Learning Revolution* 126
1. Delapan Keyakinan Utama Revolusi Cara Belajar (*Learning Revolution*) 126
2. Prinsip-prinsip dalam *Learning Revolution* 127
3. Modalitas Belajar 134
4. Model *Learning Revolution* 143

D. Strategi Pembelajaran *Learning Revolution* 144
E. Edutainment dalam *Learning Revolution* 147
F. Kesimpulan 153

Daftar Pustaka 155

PARA PENULIS 157

1

TEORI BELAJAR BERBASIS EDUTAINMENT

A. PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran merupakan salah satu kegiatan yang tidak bisa terpisahkan dengan pendidikan. Di mana ada pendidikan di situlah terdapat pembelajaran. Pendidikan dan pembelajaran adalah satu kesatuan yang tidak bisa terpisahkan satu sama lain. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa tujuan pendidikan akan tercapai apabila kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan maksimal.

Dalam konteks ini, untuk dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang baik seseorang perlu mengetahui dan memahami teori-teori pembelajaran. Sebab dengan mengetahui teori pembelajaran seseorang akan lebih mengerti bagaimana melaksanakan kegiatan pembelajaran. Menurut Suppes ada empat fungsi umum teori belajar, yaitu: *pertama*,

sebagai kerangka untuk melakukan riset; *kedua*, memberikan kerangka penataan informasi yang spesifik; *ketiga*, untuk mengungkapkan kompleksitas dan kekaburan suatu kejadian; *keempat*, memberikan wawasan baru tentang situasi, sehingga prinsip atau teori sebelumnya perlu diperbaiki.[1]

Dalam kegiatan pembelajaran, sebuah teori dimaksudkan sebagai acuan bagaimana melaksanakan pembelajaran. Untuk itu, penting sekali seseorang memahami tentang teori-teori pembelajaran sebelum melakukan berbagai kegiatan pembelajaran. Hal ini, bertujuan supaya tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan baik.

Teori belajar berbasis *edutainment* merupakan serangkaian teori yang mengungkapkan bagaimana melakukan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik. Artinya, teori-teori ini lebih menekankan pada pelaksanaan pembelajaran yang melibatkan peran aktif peserta didik dan guru hanya sebatas sebagai fasilitator bagi terlaksananya kegiatan pembelajaran tersebut. Terkait hal ini, Hamruni berpendapat bahwa belajar tidak pernah akan berhasil dalam arti yang sesungguhnya bila dilakukan dalam suasana yang menakutkan, belajar hanya akan efektif bila suasananya—hati peserta didik—berada dalam kondisi yang menyenangkan.[2] Dengan menggunakan teori-teori pembelajaran berbasis *edutainment* peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi, sehingga tujuan pembelajaran

[1] Margaret E. Gredler, *Learning and Instruction; Teori dan Aplikasi*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 12-13.

[2] Hamruni, *Edutainment dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: UIN Suka, 2009), hlm. 6.

dapat lebih mudah tercapai. Hal ini, dikarenakan peserta didik dapat belajar dengan aktif, senang, dan nyaman selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

B. KONSEP EDUTAINMENT DALAM PEMBELAJARAN

Sebelum memasuki pembahasan tentang teori-teori pembelajaran berbasis *edutainment*, terlebih dahulu harus memahami konsep *edutainment*. Dalam kamus ilmiah disebutkan bahwa konsep adalah ide umum, pengertian, pemikiran, rancangan, atau rencana dasar.[3] Jadi konsep *edutainment* ini dimaksudkan sebagai ide umum atau pemikiran tentang *edutainment*. Konsep ini secara terperinci akan diuraikan di bawah ini.

1. Definisi Edutainment

Kata *edutainment* terdiri atas dua kata, yaitu *education* dan *entertainment*. *Education* artinya pendidikan, dan *entertainment* artinya hiburan. Jadi secara bahasa *edutainment* diartikan sebagai pendidikan menyenangkan. Selanjutnya, Hamruni menyimpulkan bahwa *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan.[4]

Dari pengertian di atas dapat dipahami bahwa *edutainment* merupakan suatu kegiatan pembelajaran di mana dalam pelaksanaannya lebih mengedepankan kesenangan

---

[3] Pius A. Partanto dan M. Dahlan Al-Barry, *Kamus Ilmiah Populer*. (Surabaya: Arkola, 1994), hlm. 362.

[4] Hamruni, *Edutainment dalam Pendidikan Islam*, hlm. 50.

dan kebahagiaan dalam rangkan mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, belajar dilakukan dengan cara yang menyenangkan, bukan sebaliknya membosankan dan dalam kondisi tertekan.

2. Prinsip-prinsip Belajar Berbasis Edutainment

Prinsip dasar *edutainment* ialah bermula dari adanya asumsi bahwa pembelajaran yang selama ini berlangsung di sekolah maupun masyarakat sudah tidak mencerminkan lagi sebagai bentuk pendidikan. Akan tetapi, lebih terkesan menakutkan, mencemaskan, dan membuat anak tidak senang, serta merasa bosan dan menjenuhkan. Padahal seharusnya pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan dan membuat peserta didik belajar dengan nyaman dan penuh antusiasme yang tinggi. Maka dari itu, konsep *edutainment* berupaya untuk menciptakan suatu pembelajaran yang aman, nyaman, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Ada pendapat yang menyebutkan bahwa ada tiga alasan yang melandasi munculnya konsep *edutainment*, yaitu:[5]

a. Perasaan positif (senang/gembira) akan mempercepat pembelajaran, sedangkan perasaan negatif, seperti sedih, takut, terancam, dan merasa tidak mampu, akan memperlambat belajar atau bahkan bisa menghentikan sama sekali. Oleh karenanya, konsep *edutainment* berusaha memadukan antara pendidikan dan hiburan. Hal ini, dimaksudkan supaya pembelajaran berlangsung menyenangkan atau menggembirakan.

[5] *Ibid.*, hlm. 7-8.

b. Jika seseorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka akan membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya.
c. Apabila setiap pembelajar dapat dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar, cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas mereka, maka mereka semua akan dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Berangkat dari ketiga asumsi itulah yang kemudian memunculkan konsep belajar *edutainment*. Tujuannya supaya pembelajar bisa mengikuti dan mengalami proses pembelajaran dalam suasana yang gembira, menyenangkan, menghibur, dan mencerdaskan. Dalam konteks ini, dapat dipahami bahwa prinsip belajar berbasis *edutainment* adalah pembelajaran harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan, aman, nyaman dan membangkitkan semangat peserta didik.

Salah satu usaha penting yang dapat dilakukan untuk membangkitkan semangat belajar adalah mendesain pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan. Menurut Dave Meier, menyenangkan atau membuat suasana belajar dalam keadaan gembira bukan berarti menciptakan suasana ribut dan hura-hura.[6] Hal ini, tidak ada hubungan dengan kesenangan yang sembrono dan dangkal. Kesenangan dan kegembiraan di sini berarti bangkitnya minat, adanya keterlibatan penuh, serta terciptanya makna, pemahaman materi, dan nilai yang membahagiakan pembelajar.

Kebangkitan minat diartikan sebagai gairah atau ke-

[6] Ngainun Naim, *Menjadi Guru Inspiratif; Memberdayakan dan Mengubah Jalan Hidup Siswa*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 175.

inginan yang menggebu-gebu dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Dengan istilah lain, peserta didik tidak merasa bosan dan ada keinginan yang kuat untuk mempelajari dan memahami materi pelajaran. Keterlibatan penuh dari pembelajar atau peserta didik dimaksudkan bahwa peserta didik secara aktif mengikuti proses pembelajaran dan penuh semangat dari awal hingga akhir pembelajaran.

Terciptanya makna dapat dimaknai sebagai kepuasan pribadi. Dengan kata lain, pembelajaran yang dilakukan peserta didik dapat memiliki kesan yang luar biasa, sehingga sulit untuk dilupakan oleh peserta didik. Dalam hal ini, apabila suatu pembelajaran tidak menimbulkan kesan mendalam terhadap para pembelajar, maka mustahil akan dapat menghasilkan sesuatu yang bermakna bagi tiap-tiap diri pembelajar.

Pemahaman akan materi pelajaran, mengandung pengertian bahwa apabila proses pembelajaran dilakukan dengan perasaan senang atau gembira anak akan lebih cepat dalam memahami materi tersebut. Sebab anak tidak merasa tertekan dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Oleh karenanya, pemahaman materi ini erat hubungannya dengan proses pembelajaran yang telah dilakukannya.

Terkait hal tersebut Rose dan Nicholas, menyebutkan beberapa cara menciptakan iklim pembelajaran yang menyenangkan, di antaranya:

- Menciptakan lingkungan tanpa stres.
- Menjamin bahwa subjek pelajaran adalah relevan.
- Menjamin bahwa belajar secara emosional adalah positif.

- Melibatkan secara sadar semua indra dan juga pikiran otak kiri dan otak kanan.
- Menantang otak para siswa untuk dapat berpikir jauh ke depan dan mengeksplorasikan apa yang sedang dipelajari dengan sebanyak mungkin kecerdasan yang relevan untuk memahami subjek pelajaran.
- Mengonsolidasikan bahan yang sudah dipelajari dengan meninjau ulang dalam periode waspada yang rileks.[7]

C. TEORI BELAJAR BERBASIS EDUTAINMENT

Teori belajar berbasis *edutainment* adalah salah satu bentuk teori yang mengungkapkan dan menjelaskan tentang pembelajaran yang mengasyikkan dan menyenangkan. Dalam kamus ilmiah disebutkan bahwa teori adalah dalil atau ilmu pasti, ajaran atau pandangan tentang sesuatu berdasarkan kekuatan akal.[8] Selain itu, teori dapat juga didefinisikan sebagai suatu ide atau gagasan seseorang yang telah teruji secara ilmiah.

Teori merupakan dasar pijakan dalam merumuskan suatu konsep tertentu. Teori sendiri merupakan seperangkat konstruk/konsep, definisi, dan proposisi yang berfungsi untuk melihat fenomena secara sistematik, melalui spesifikasi hubungan antarvariabel, sehingga dapat berguna untuk menjelaskan dan meramalkan fenomena.[9] Adapun istilah

---

[7] *Ibid*., hlm. 179-180.

[8] Pius A. Partanto dan M. Dahlan Al-Barry, *Kamus Ilmiah Populer*, hlm. 746.

[9] Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 52.

belajar sendiri memiliki makna suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengukuhkan kepribadian.[10] Pengertian ini lebih diarahkan kepada perubahan individu seseorang, baik menyangkut ilmu pengetahuan maupun berkaitan dengan sikap dan kepribadian dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran ini harapannya ilmu akan bertambah, keterampilan meningkat, dan dapat membentuk akhlak mulia.

Menurut Djahiri dalam proses pembelajaran prinsip utamanya adalah adanya proses keterlibatan seluruh atau sebagian besar potensi dari siswa baik fisik maupun non fisik dan kebermaknaan bagi dirinya, serta kehidupannya saat ini dan di masa yang akan datang.[11] Dengan demikian, dapat dipahami bahwa teori belajar adalah sebuah ide atau gagasan tentang kegiatan belajar peserta didik yang telah teruji secara ilmiah tingkat keberhasilannya.

Dalam proses pembelajaran terdapat banyak teori yang telah diungkapkan oleh para ahli pendidikan maupun psikologis. Teori ini berkaitan dengan bagaimana cara memperlakukan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, sehingga mereka mampu menerima dan menangkap materi yang disampaikan pendidik dengan baik. Di antara satu teori dengan teori yang lain memiliki perbedaan masing-masing, namun semuanya saling mengisi dan saling melengkapi.

---

[10] Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran; Teori dan Konsep Dasar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 9.

[11] Kunandar, *Guru Profesional: Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Press, 2007), hlm. 289.

Melalui teori yang ada, seseorang dapat memilih teori mana yang tepat untuk pembelajaran, serta mampu mengarahkan dan menciptakan pembelajaran yang mengasyikkan dan menyenangkan. Adapun untuk teori pembelajaran berbasis *edutainment* akan dijelaskan di bawah ini.

1. Teori Belajar Kooperatif

Teori belajar dengan bekerja sama (kooperatif) merupakan teori pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil siswa, sehingga mereka dapat menjalin kerja sama untuk memaksimalkan kelompoknya dan masing-masing melakukan pembelajaran.[12] Teori belajar kooperatif adalah teori belajar yang bersifat kerja sama antara satu siswa dengan siswa yang lain. Pendapat lain menyebutkan bahwa teori belajar kooperatif merupakan rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.[13] Jika jumlah siswanya cukup besar, buatlah empat atau enam kelompok belajar.[14]

Belajar kooperatif prinsipnya adalah bahwa siswa dapat saling bertukar pikiran dan saling membantu dalam kegiatan pembelajaran. Artinya, dalam pembelajaran ini masing-masing peserta didik lebih ditekankan untuk saling bekerja sama antara sutu dengan yang lain. Menurut Rusman, dalam hal ini peserta didik mempunyai dua tanggung jawab, yaitu: 1)

---

[12] Hamruni, *Edutainment dalam Pendidikan Islam*, hlm. 31.

[13] Rusman, *Model-Model Pembelajaran; Mengembangkan Profesionalisme Guru,* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2011), hlm. 203.

[14] Melvin L. Silberman, *Active Learning; 101 Siswa Belajar Aktif*, (Bandung: Nusa Media, 2006), hlm. 168.

mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar; 2) peserta didik belajar dalam sebuah kelompok kecil dan mereka dapat melakukannya seorang diri.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Slavin, disebutkan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi dan menghargai pendapat orang lain. Selain itu, juga dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman.[15]

Dalam kaitannya dengan pendidikan anak usia dini, maka pembelajaran kooperatif ini sangat membantu perkembangan sosial emosional dan kognitif anak. Dengan kata lain, anak akan belajar bersosialisasi, bertoleransi, dan berpikir, serta mengungkapkan pendapatnya dengan baik. Hal ini, tentu sangat baik bagi perkembangannya, sebab dapat mengajarkan anak bagaimana hidup bermasyarakat dan berinteraksi dengan lingkungannya.

a. *Karakteristik Pembelajaran Kooperatif*

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan pembelajaran yang lain. Pada pembelajaran ini seluruh peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok belajar. Yang mana masing-masing kelompok belajar akan menjalin interaksi dan kerja sama melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran. Dari

[15] Rusman, *Model-model Pembelajaran*, hlm. 205.

kerja sama inilah akan diperoleh suatu hasil pembelajaran yang optimal.

Dalam pembelajaran kooperatif berhasil tidaknya suatu pembelajaran sangat bergantung bagaimana pembelajaran kelompok itu berlangsung. Jika kerja sama antar kelompok berlangsung dengan baik, maka pembelajaran pun akan memperoleh hasil yang baik pula. Demikian juga sebaliknya. Makanya untuk dapat menjalankan pembelajaran kooperatif ini diperlukan perencanaan yang matang, seperti pengorganisasian maupun langkah-langkah pembelajarannya. Menurut Sanjaya pembelajaran akan efektif digunakan apabila: 1) guru menekankan pentingnya usaha bersama di samping usaha secara individual; 2) guru menghendaki pemerataan perolehan hasil dalam belajar; 3) guru ingin menanamkan tutor sebaya atau belajar melalui teman sendiri; 4) guru menghendaki adanya pemerataan partisipasi aktif peserta didik; dan 5) guru menghendaki kemampuan peserta didik dalam memecahkan berbagai permasalahan.[16]

b. *Prinsip Pembelajaran Kooperatif*

Untuk menerapkan dan melakukan pembelajaran kooperatif ada prinsip-prinsip yang harus diperhatikan. Hal ini, dimaksudkan supaya pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar dan maksimal. Prinsip pembelajaran kooperatif berfungsi untuk menjadi rambu-rambu pembelajaran agar tidak menyimpang dari rencana yang telah ditentukan. Beberapa unsur dasar pembelajaran kooperatif, antara lain:

---

[16] *Ibid.*, hlm. 206.

- Peserta didik dalam kelompoknya haruslah beranggapan bahwa mereka sehidup sepenanggungan bersama.
- Peserta didik bertanggung jawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya seperti milik mereka sendiri.
- Peserta didik dalam kelompoknya haruslah beranggapan bahwa mereka sehidup sepenanggungan bersama.
- Peserta didik haruslah melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama.
- Peserta didik haruslah membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara anggota kelompoknya.
- Peserta didik yang akan dikenakan evaluasi atau diberikan hadiah/penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompok.
- Peserta didik berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
- Peserta didik diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.[17]

Menurut Roger dan David Johnson ada lima unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif, di antaranya:

- Prinsip ketergantungan positif (*positive interdependence*), yaitu dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut.
- Tanggung jawab perseorangan (*individual accountabi-*

[17] *Ibid*., hlm. 208.

lity), yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya.

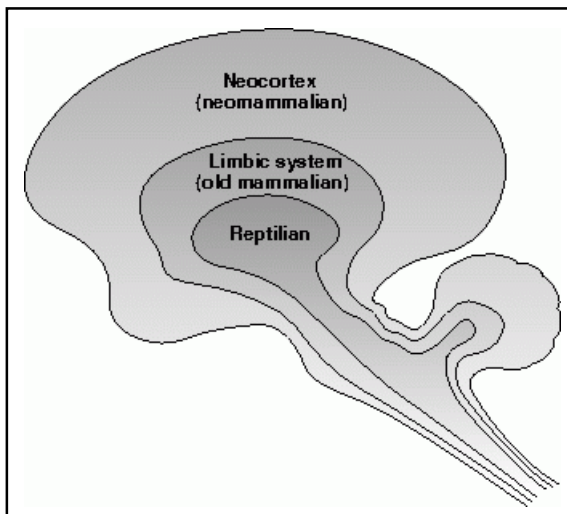
- Interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction*), yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain.
- Partisipasi dan komunikasi (*participation communication*), yaitu melatih peserta didik untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.
- Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.[18]

Prinsip dasar di atas merupakan gambaran bagaimana melaksanakan suatu proses pembelajaran berbasis kooperatif. Artinya, pembelajaran kooperatif ini didasari oleh peserta didik yang bersangkutan dalam berinteraksi dengan kelompok belajarnya. Peserta didik yang ikut berperan aktif dalam kelompok belajarnya akan cenderung memiliki keberhasilan dalam pencapaian tujuan atau kompetensi yang ditetapkan.

2. Teori Otak Triun

Otak triun merupakan istilah yang menggambarkan tentang otak manusia yang terdiri dari tiga bagian. Ketiga bagian tersebut dikenal pula dengan tritunggal atau *3 in 1*. Dr. Paul MacLean menyebutkan otak triun karena terdiri

[18] *Ibid.*, hlm. 212.

dari tiga bagian, masing-masing berkembang pada waktu yang berbeda dalam sejarah evolusi manusia. Masing-masing bagian juga mempunyai struktur saraf tertentu dan mengatur tugas-tugas yang harus dilakukan.[19] Yang termasuk dalam bagian otak triun, yaitu otak *reptile* (batang otak), sistem limbik (otak mamalia), dan otak neokorteks. Ketiga otak ini akan dijelaskan secara perinci di bawah ini:

Gambar 1. Bagian-bagian Otak Triun

a. **Otak reptile (batang otak)**, adalah salah satu bagian otak yang berfungsi sebagai bertahan atau untuk kelangsungan hidup. Selain itu, juga sebagai naluri manusia ketika menghadapi suatu persoalan tertentu.

Dalam kegiatan pembelajaran otak ini akan mempu-

[19] Hamruni, *Edutainment dalam Pendidikan Islam*, hlm. 36.

nyai pengaruh terhadapat keberhasilan belajar. Apabila anak dalam keadaan tertekan, takut, terancam, maka hanya batang otaknya saja yang bekerja secara baik. Dalam kondisi seperti ini, anak tidak dapat belajar/berpikir dengan baik. Maka dari itu suasana belajar harus dibuat sesenang dan senyaman mungkin.

b. **Otak limbik (mamalia)**, adalah bagian otak triun yang memiliki fungsi untuk mengendalikan emosi, kemarahan, kegelisahan, kesenangan, dan cinta. Apabila anak dalam kondisi aman, nyaman, dan menyenangkan, maka sistem limbiknya akan bekerja dengan baik. Dalam kondisi seperti ini anak dapat belajar dengan baik.

c. **Otak neokorteks (berpikir)**, dikenal sebagai bagian kerja sekolah atau topi berpikir (pusat berpikir). Bagian otak ini berfungsi untuk intelektual, belajar dan melakukan ingatan. Hal ini, dikarenakan otak ini merupakan pusat berpikir seseorang. Jika sistem limbik menerima perasaan nyaman/menyenangkan, maka lapisan ini dapat berfungsi secara baik.

Ketiga bagian otak di atas adalah satu kesatuan. Artinya salah satu otak akan berfungsi dengan baik, manakala bagian yang lain juga berfungsi dengan baik. Oleh karenanya, untuk menciptakan pembelajaran yang baik, suasana pembelajaran harus dibuat yang menyenangkan, sehingga otak-otak tersebut dapat berfungsi dengan maksimal. Apabila rangkaian otak tersebut dapat berkerja dengan baik, peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan. Jadi, inilah salah satu pentingnya menciptakan pembelajaran yang aman, nyaman, dan menyenangkan.